



Круги друидов

Круг Химеры

Опьяненные и сведенные с ума силой своих обликов, друиды круга Химеры стремятся использовать свою силу изменения формы. Не заботясь о балансе природы, они изменяют свое тело, принимая те аспекты, о мощи которых они мечтают, наблюдая за ними в окружающем мире.

Аспект монстра

Выбрав этот круг на 2 уровне, вы можете в качестве бонусного действия потратить 1 использование Дикого Облика, чтобы получить один из следующих аспектов. Этот аспект становится сильнее на 6 уровне, и затем на 14 уровне.

В любой момент вы можете активировать более одного аспекта, и все они имеют продолжительность, равную длительности вашего Дикого Облика. Вы сохраняете аспект в форме зверя.

Природное оружие. Вы отращиваете когти, клыки, шипы, рога или любое другое природное оружие по вашему выбору. Ваши безоружные атаки наносят 1d10 дробящего, колющего или режущего урона в зависимости от того оружия, которое вы выбрали, и вы владеете вашими безоружными атаками.

На 6 уровне урон увеличивается до 2d10 и считается магическим для преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

На 14 уровне вы можете совершить одну дополнительную атаку во время выполнения действий Атака или Мультиатака.

Водная адаптация. Вы адаптируете свое тело к водной среде - отращиваете жабры и перепонки между пальцами, или, возможно, развиваете щупальца. Вы можете дышать под водой и получаете скорость плавания, равную скорости ходьбы.

На 6 уровне вы получаете слепое зрение в радиусе 30 футов под водой.

На 14 уровне ваша скорость плавания удваивается, ваше слепое зрение увеличивается до 60 футов и вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) и Ловкости (Скрытность), когда находитесь под водой.

Крылья. У вас вырастают крылья, которые принимают любую форму по вашему желанию - перьевые, летучей мыши или драконьи. Вы получаете скорость полета, равную скорости ходьбы, но вы должны приземлиться в конце каждого вашего хода.

На 6 уровне вам больше не нужно приземляться в конце хода, и ваша скорость полета увеличивается на 15 футов.

На 14 уровне вы можете сотворить заклинание *порыв ветра* [*gust of wind*] по желанию, без траты ячейки заклинаний. В момент сотворения заклинания вам не нужно концентрироваться, но вы должны использовать ваше бонусное действие во время последующих ходов для поддержания заклинания.

Адаптация захвата. Вы отращиваете щупальца либо крюкообразные когти (если когти у вас уже есть, они становятся такими). Они дают вам скорость подъема, равную вашей скорости ходьбы и преимущество на проверки Силы (Атлетика), направленные на захват существ. Кроме того, вы можете схватить до четырех существ.

На 6 уровне, когда вы совершаете атаку ближнего боя при помощи своей адаптации, вы можете попытаться схватить цель (никаких дополнительных действий не требуется).

На 14 уровне существа, схваченные вами, также становятся *опутанными* [*restrained*] до тех пор, пока не закончится захват.

Укрепленные кости. Ваши кости и хрящи укрепляются, включая ногти, когти или рога. Вы получаете скорость копания 15 футов. Если вы передвигаетесь по прямой линии не менее чем на 20 футов и атакуете существо атакой оружием, вы можете бросить два дополнительных кубика урона от оружия и существо должно преуспеть в спасброске с КС 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Силы. В случае провала оно получает весь дополнительный урон, в случае успеха - половину.

На 6 уровне кости сильно выступают из вашего тела. В качестве действия вы можете запустить град шипов из ваших костей. Каждое существо в радиусе 10 футов от вас должно совершить спасбросок Ловкости против вашей сложности атаки заклинанием, получая 2d8 колющего урона при провале или половину при успехе. Проткнутое существо, потерпевшее неудачу при спасброске, снижает свою скорость до 0 до конца следующего хода.

На 14 уровне вы наносите двойной урон объектам и структурам при помощи рукопашных атак, а также можете использовать заклинание *увеличение/уменьшение* [*enlarge/reduce*] без траты ячейки заклинаний. Вы все равно должны концентрироваться и можете выбрать только вариант "увеличить".

Природная броня. Ваша кожа затвердевает или покрывается чешуей. Ваш КД становится равен 13 + ваш модификатор Мудрости, если он не выше (wtf?).

На 6 уровне вы получаете сопротивление к дробящему, рубящему и колющему урону.

На 14 уровне, когда вы подвергаетесь эффекту, который позволяет сделать спасбросок Ловкости, Силы или Телосложения, чтобы получить лишь половину урона, вы вместо этого не получаете никакого урона в случае успешного спасброска и половину в случае провала.

Оружие дыхания. Выберите один тип дракона из таблицы Драконьих Предков в разделе драконорожденных Книги Игрока. Вы можете действием выдохнуть разрушительную энергию. Ваш драконий предок определяет размер, форму и тип повреждения дыхания. Каждое существо в зоне дыхания должно сделать спасбросок, тип которого определяется вашим драконьим предком, против вашей сложности спасброска заклинаний. Нанесите 2d8 урона при неудачном спасброске, либо половину при успехе. Урон увеличивается до 3d8 на 6 уровне и до 4d8 на 14 уровне.

Форма монстра.

На 10 уровне вы можете потратить два использования Дикой Формы, чтобы трансформироваться в Химеру.

Химера

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 114(12d10 + 48)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МУД** **ХАР**

19 (+4) 11 (+0) 19 (+4) 3 (-4) 14 (+2) 10 (+0)

Навыки Внимательность +8

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная
Внимательность 18

Языки понимает Драконий, но не говорит

Опасность 6 (2300 опыта)

Действия

Мультиатака. Химера совершает три атаки: одну укусом, одну рогами, и одну когтями. Если Огненное дыхание доступно, она может использовать его вместо укуса или рогов.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: Колющий урон 11 (2к6+4).

Рога. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: Дробящий урон 10 (1к12+4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: Рубящий урон 11 (2к6+4).

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Драконья голова выдыхает огонь 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая урон огнём 31 (7к8) при провале, или половину этого урона при успехе.